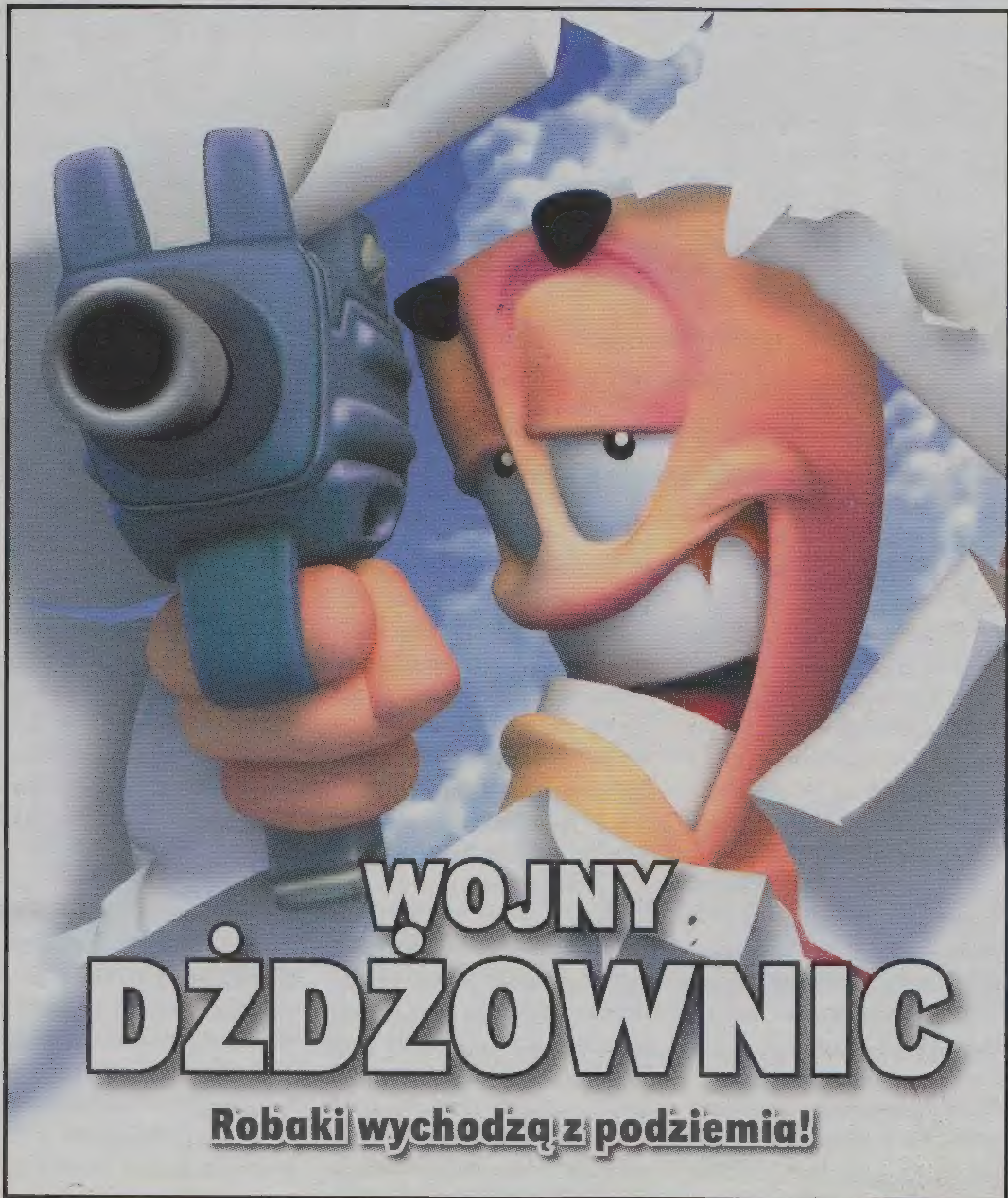
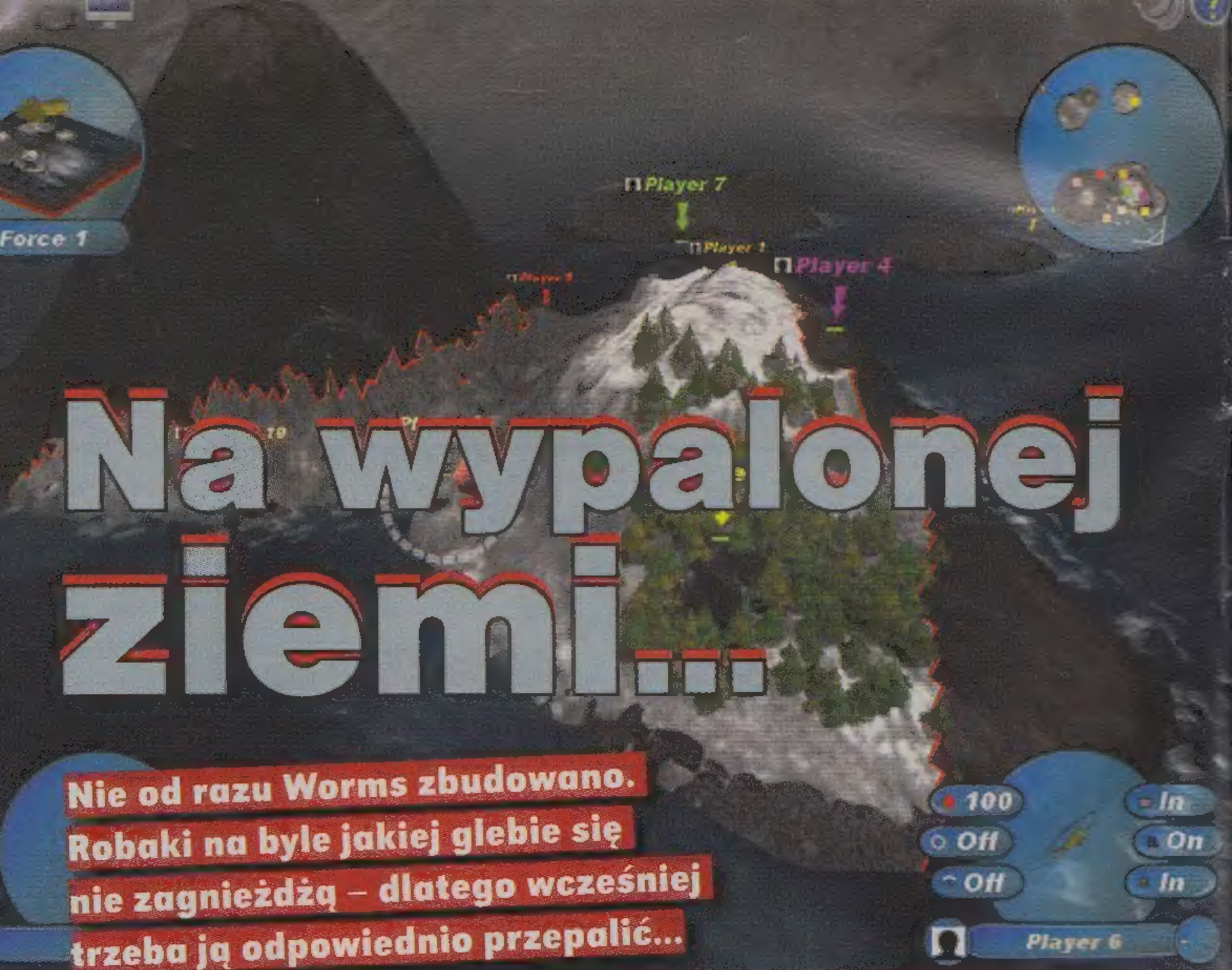
CLICK! KLASYKA

Kilka słów o tym, jak świat się złormił.

LEGENDARNE TYTUŁY NAJWIĘKSZE PRZEBOJE #11





Na wypalonej ziemi...

Nie od razu Worms zbudowano. Robaki na byle jakiej glebie się nie zagnieżdżą – dlatego wcześniej trzeba ją odpowiednio przepalić...

Jeszcze do niedawna był to wielki hit sal informatycznych w szkołach, teraz pewnie już ostał się tylko w najbardziej zakurzonych kompach na strychu. **Scorched Earth** (czyli po polsku „spalona ziemia") **pojawił się na PC dawno, dawno temu, w 1991 roku.** W owych czasach jeszcze nikt nie śnił o pierwszym Windowsie, na komputerach istniał tylko DOS, a system dystrybucji oprogramowania o nazwie shareware święcił największe triumfy.

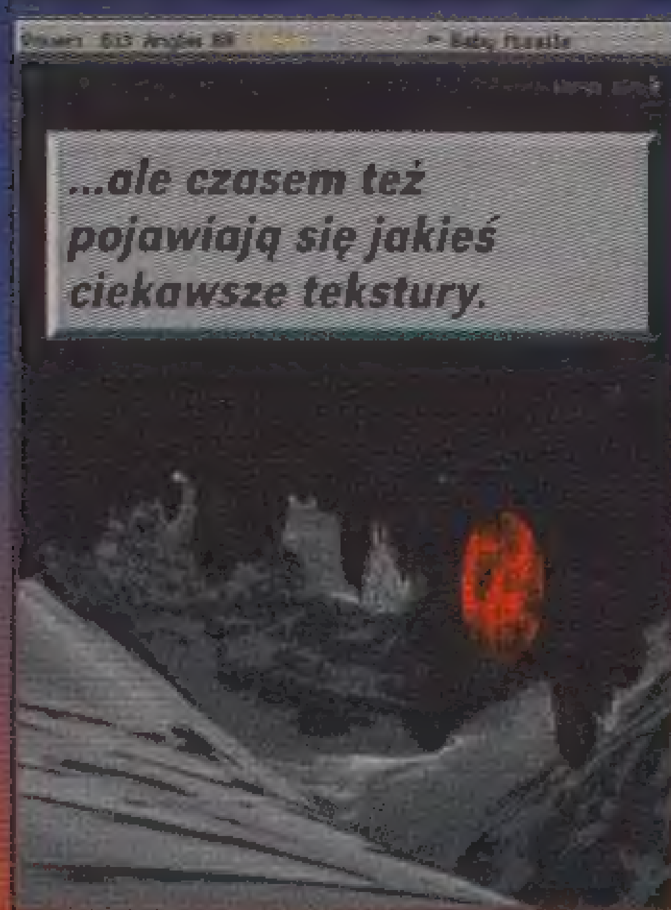
Co to takiego było ten shareware? Do dziś czasem spotyka się go przy bardziej budżetowych tytułach – autorzy rozprowadzali swoją grę lub program na takiej samej zasadzie, jak teraz się to robi z demkami, czyli z ograniczonymi funkcjami itp. Jednak **żeby uzyskać dostęp do pełnej wersji, nie trzeba było kupować pudełka – wystarczył tylko klucz odblokowujący** wszystkie opcje.

Tak właśnie rozpowszechniany był „Skorsz" – i to też był jeden z powodów jego popularności. Za tę prostą grę turową, której jedynym celem było zniszczenie czołgów przeciwników, odpowiadał jeden człowiek: Wendell Hicken. Sam ją zaprogramował (w C++ i Turbo Assemblerze), sam stworzył grafikę i wszystkie inne elementy. Oczywiście **jakość oprawy była taka, że ty też byś coś takiego dziś narysował w pięć minut w Paincie** – ale cóż, to nawet nie były początki takich komputerów, jakie znamy obecnie.

Scorched Earth był niezwykle prosty – **cała filozofia polegała na tym, żeby ustawić kąt strzału, jego moc i rodzaj pocisku, zważając jednocześnie na wiatr.** Nic specjalnie skomplikowanego, ale wciągało mniej więcej tak, jak Deluxe Ski



Grafika w „Skorszu" jest bardzo umowna...



...ale czasem też pojawiają się jakieś ciekawsze tekstury.

Jumping w sezonie zimowym – zwłaszcza jeśli grałeś z kolegami. Gra Hickena, po 1991 roku jeszcze setki razy modyfikowana, została szybko nazwana „matką wszystkich gier". To hasło nie było jednak wyrazem uznania jej wielkiego znaczenia dla komputerowej rozrywki. Po prostu w ten sposób nawiązano do wypowiedzi Saddama Husajna, który stwierdził w 1991 roku, że jeśli Amerykanie wkroczą na teren Iraku, czeka ich „matka wszystkich wojen".





Darmowy Scorch 3D nie jest dużo brzydszy od Worms 3D.

Czy dziś też można sobie pograć w „Skorsza"? Oczywiście – i to nawet tego oryginalnego, w wersji 1.5. Znajdziesz go bez problemu pod jego obecnym oficjalnym adresem: http://scorch.classicgaming.gamespy.com/. Jeśli jednak odrzuci cię grafika tej produkcji (co w gruncie rzeczy nie byłoby niczym dziwnym), możesz też zagrać w Scorched 3D – ładną i darmową grę opartą na kultowym pierwowzorze. Działa na wszystkich możliwych systemach (od Windowsa po Unixa), wygląda całkiem nieźle i pozwala zmierzyć się z ludźmi w Internecie. Warto ściągnąć: www.scorched3d.co.uk.

Może i w sumie Scorched Earth nie zdobył nawet w połowie takiej popularności jak gra Team17, ale jego znaczenia nikt nie jest w stanie umniejszyć. **Choć autorzy Worms nie mówią tego wprost, bez cienia wątpliwości „Skorsz" miał bardzo duży wpływ na kształt Robali.** Rzeczywiście można powiedzieć, że przygotował im grunt...

Co było pierwsze?



Tak naprawdę Scorched Earth nie był pierwszą produkcją tego typu – jednak o jego pierwowzorze dziś pamiętają już tylko najstarsi Indianie. Gra Artillery, bo o niej mowa, pojawiła się w 1983 roku na kilku platformach sprzętowych – oczywiście nie było wśród nich PeCeta (komputery tego typu nie były jeszcze tak rozpowszechnione). Zasady były w niej dziwnie znajome: zniszczyć działo przeciwnika, ustalając kąt i siłę wystrzału...

Mroczna dżdżownica



Robaki wypełzły na światło dzienne w 1995 roku. Były brzydkie, mroczne i żądne krwi!

To nie do końca żarty – **pierwsze Wormsy nie były podobne do tych, które znamy dzisiaj.** Dżdżownice spoglądające z pudełka i wygląd gry były rzeczywiście trochę mroczne, a graficy wbrew pozorom dość poważnie podchodzili do tematu wojny. O ile oczywiście można o czymś takim mówić w kontekście tytułu, w którym kilka dżdżownic morduje się za pomocą bazook i granatów...

Choć dla niektórych może to zabrzmieć jak herezja, Worms to nic innego jak powielenie pomysłów na rozgrywkę ze Scorched Earth. **Założenia zabawy były proste jak układ wydalniczy dżdżownicy**: po planszy pełzały robaki (po cztery na drużynę), których celem było wyeliminowanie konkurencyjnej grupy. Odbywało się to w turach, dzięki zróżnicowanemu arsenałowi: od wspomnianej i najpopularniejszej do dziś bazooki, poprzez dynamit, na rakietach samonaprowadzających kończąc.



Grafika niczym nie zachwycała...

Różnic między Worms a Scorched Earth było kilka. Przede wszystkim, grafika była już znacznie lepszej jakości, widać było, że to robota całej ekipy ludzi, nie zaś jednego maniaka. Wreszcie też dano opcję poruszania się – czołgi w „Skorszu" były nie do prze-

CIEKAWOSTKA

- Początkowo gra Davidsona nazywać się miała Total Wormage, później tytuł został zmieniony na krótkie i treściwe Worms.



...ale już wszechobecny humor...

sunięcia. Jednak to, co było najlepsze w grze z 1991 roku, pozostało bez zmian. Możliwość swobodnego niszczenia losowo generowanej planszy, zakopywanie się, wpływ wiatru na trajektorię pocisków – **wszystko, za co kochany był Scorched Earth, pojawiło się też w Wormsach.**

To, że przed chwilą napisałem, iż za grą stała cała ekipa, nie oznacza jednak, że nie można wskazać ojca serii. Tu sytuacja nie wymaga skomplikowanych badań genetycznych. **Wizjonerem odpowiedzialnym za pomysł jest Andy Davidson, który początkowo wcale nie planował zrobienia gry o robakach.** Pierwotnie projekt nazywał się Artillery (tak samo jak pierwszy przedstawiciel tego gatunku, patrz: str. 3), zaś główne role grali w nim żołnierze i czołgi. Produkcja ta nawet powstała, ale nigdy nie wyszła poza krąg znajomych Andy'ego. Reakcja kolegów wystarczyła, by wybrał się on na targi ECTS w Londynie w 1994 roku i namówił Martyna Browna z Team17 na wspólny projekt.

Skutek już znasz – tytuł Worms zdobył wszystkie najpopularniejsze wówczas platformy – od PeCeta, poprzez Amigę, SNES (lub, jeśli wolisz, Pegasusa), aż po PSX. Bawić się Robakami mógł każdy, od początku też seria miała swoje znaki rozpoznawcze. Pierwszym była ogromna grywalność w trybie dla wielu graczy. **Choć pojedynki ze sztuczną inteligencją dostarczały sporo rozrywki, prawdziwa radość zaczynała się dopiero w grupie znajomych przy jednej maszynie.** A że starcia odbywały się w turach, nie trzeba było żadnych dodatkowych kontrolerów.

Innym ważnym i charakterystycznym dla dalszych odsłon elementem była możliwość podłożenia swojego głosu pod każdego robaka. Już standardowe były zabawne, ale **jeśli tylko dysponowałeś mikrofonem, bez większego problemu mogłeś nagrać dźwięki, które później były wykrzykiwane przez atakujące dżdżownice.** Sama oprawa jednak nawet w 1995 roku niczym szczególnym nie zachwycała – a do premiery tytułu z zupełnie nową grafiką trzeba jeszcze było poczekać... Stop, do tego jeszcze dojdziemy.



...i bardzo satysfakcjonująca rozgrywka towarzyszą serii od pierwszej odsłony.



Ulepienie bałwana to dla robali żaden kłopot...



Choć lepsze są w destrukcji.

Wcześniej warto wspomnieć o tym, że sukces robaków sprawił, iż **jeszcze w tym samym roku Team17 wypuściło dodatek z podtytułem Reinforcements.** Powiedzieć o nim, że nie był rewolucyjny, to trochę mało. Zmiany ograniczyły się tylko do kosmetyki – dodano kilka nowych leveli, wprowadzono możliwość wyboru robaka przed każdą turą, a także ułatwiono edycję poziomów i dźwięków.



Czasem też – dla relaksu – wyjdą do lasu na grzyby.

Kolejną odsłoną Worms był United – kompilacja zawierająca podstawową wersję oraz pierwszy dodatek. Zjednoczone robaki oferowały nie tylko to, co dwie poprzednie gry, ale jeszcze sporo więcej. Symbolicznie poprawiono grafikę oraz dodano możliwość staczania bojów przez cztery drużyny robaków jednocześnie. No i **to właśnie w United pojawiły się nowe bronie, z najbardziej charakterystyczną dla serii szaloną owcą.**

Tak jak Reinforcements, również United pojawił się tylko na PC – posiadacze wszelkich innych platform musieli obejść się smakiem. W owym czasie blaszaki były jeszcze bardzo obiecującymi maszynami, można powiedzieć, że takimi next-genami z lat 90. Team17 nie zapomniało jednak również o ludziach, którzy trwali jeszcze przy umierającej Amidze – i to właśnie tylko dla nich

CIEKAWOSTKI

- Andy Davidson, ojciec Wormsów, odszedł z Team17 zaraz po premierze Worms Armageddon w 1999 roku, mówiąc fanom, że pracuje nad nowym tytułem – już w pełni trójwymiarowym i niezwiązanym z robakami. Jakikolwiek to jednak nie był projekt, przepadł bez wieści.
- Andy dziś zajmuje się między innymi tworzeniem bloga, którego znaleźć możesz pod adresem http://www.andyd.net/. Na próżno jednak na całej stronie szukać w ogóle słowa „worms”, zaś popularność witryny – jeśli patrzeć na komentarze do wpisów – jest właściwie żadna...

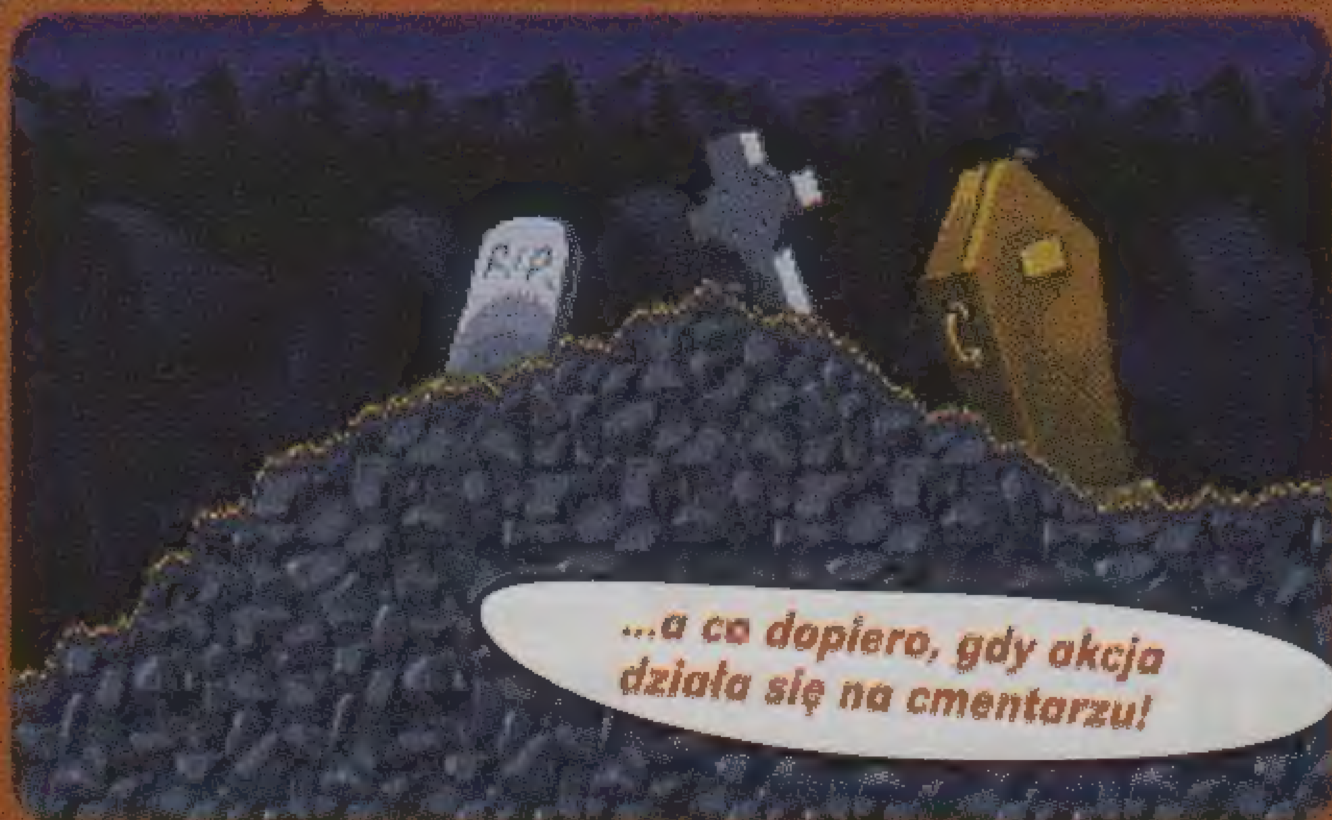




Worms United
Wpisz podczas gry **BAABAA**, a dostaniesz miniguna, bombę bananową i nieskończenie wiele owiec.

stworzyli Worms The Director's Cut.

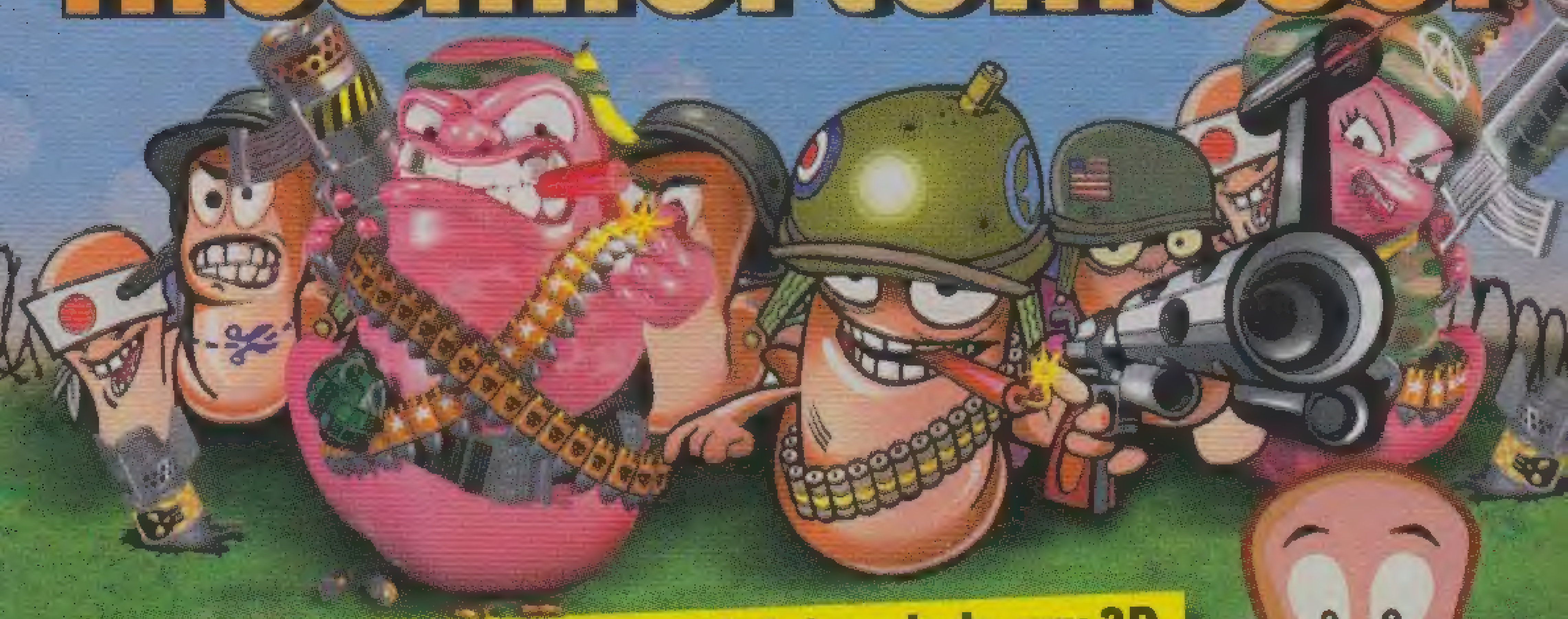
Wielka szkoda, że ten tytuł nigdy nie pojawił się na PC. Był to prawdziwy sequel – zwłaszcza w stosunku do pierwszych Robaków. Co prawda pod względem grafiki ograniczenia sprzętowe były zbyt wielkie, by przeprowadzić jakąkolwiek rewolucję (kto jest w stanie zachwycić się dziś paletą 300 kolorów?), ale do tytułu dodano dwa niezwykle ważne elementy.



Pierwszym z nich był **tryb graffiti, który pozwalał całkowicie od podstaw namalować swoją własną planszę.** Gracz nie był więc już zmuszany do zabawy na losowo generowanych terenach, mógł sam przygotować sobie pole bitwy. Drugą bardzo ważną w historii serii zmianą była prawdziwa rewolucja, jeśli chodzi o broń. W Wersji reżyserskiej pojawiło się aż piętnaście nowych narzędzi mordu, które na zawsze wyznaczyły kierunek rozwoju cyklu. Waza z dynastii Ming, bomba bananowa, betonowy osioł, staruszka czy, w hołdzie dla brytyjskiej grupy Monty Python, święty granat ręczny – wszystkie te zabawki stały się znakiem rozpoznawczym serii.

Na Director's Cut kończy się pierwsza epoka Wormsów. Aktualnie w Polsce żadnej z tych gier nie można kupić oficjalną drogą, choć prawdę mówiąc – nawet gdyby było to możliwe, niekoniecznie kogokolwiek bym do tego namawiał. Wszystko dlatego, że **największa chwała serii miała miejsce w drugiej połowie lat 90.** Ale o tym przeczytasz już na kolejnych stronach...

W stronę nieśmiertelności





Choć w 1998 roku coraz modniejsze były gry 3D, Team17 zachowało się nonkonformistycznie i pozostało wierne płaskim robakom...

Na PC święciły triumfy pierwsze w pełni trójwymiarowe FPS-y, ale Worms 2 pod pewnymi względami trzymały się tradycji. Co ważne – seria bardzo dobrze na tym wyszła, gdyż w owym czasie **możliwości komputerów były już tak duże, że dwuwymiarowa grafika prezentowała jakość jak z kreskówki.** I choć nie był to kres jej możliwości, oprawa się prawie w ogóle nie zestarzała. W dwójkę można bawić się i dziś bez żadnego kręcenia nosem na brzydki wygląd.

Początkowo jednak nie wszyscy przyjęli nowe wcielenie Robaków z otwartymi ramionami. Spowodowane było to totalną modyfikacją stylu grafiki. Wormsy przestały być już mroczną grą z długimi, rozpikselizowanymi glistami. Team17 całkowicie zmieniło podejście – **od 1998 roku antypatyczne, bojownicze robale stały się milutkimi, słodziutkimi i tłustymi dżdżowniczkami.** Zainteresowania jednak wciąż miały te same. Zamiast patrzeć w słoneczko i wąchać kwiatuszki, ciesząc się ładną pogodą, wyżej stawiały inny typ rozrywki. Stały się bardziej zabójcze niż kiedykolwiek przedtem!

Dwójka wyznaczyła kierunek rozwoju serii na wiele lat. **Choć ogólne zasady gry pozostały takie same, całe stado diabłów tkwi w szczegółach**, które sprawiają, że do dziś ludzie bardzo chętnie wracają do tego starego tytułu. Co stoi za tak wielkim sukcesem?

Przede wszystkim: bronie, a właściwie wszystkie możliwości, jakie ma gracz kierujący drużyną robaków. Gdy



No! Wreszcie to jakoś wygląda!

klikniesz prawym przyciskiem myszy, otwiera się menu z 48 polami. I choć większość z nich jest początkowo pusta, to wcale nie oznacza, że tak będzie do końca gry. W sumie **Worms 2 oferuje 48 możliwości zachowania – zaczynając od strzelania ze standardowej bazooki, poprzez korzystanie z liny, budowanie mostów, kończąc na użyciu bomby atomowej.** Oczywiście wszystkie bardziej skomplikowane zabawki dostępne są bardzo rzadko – gdybyś od początku dysponował brygadą superowiec, rozgrywka byłaby nudna.

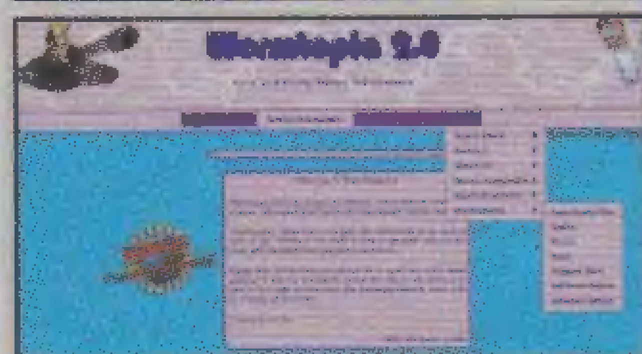
W grze pojawiły się wszystkie bronie znane z poprzedników plus sporo nowości – m.in. napalm, koktajl Mołotowa czy kij baseballowy. Poza dostarczeniem niekwestionowanej dawki rozrywki (często dosłownej) **nowe narzędzia pozwalały na bardziej taktyczną zabawę** – umiejętne ich wykorzystanie pozwalało na zakończenie gry dużo szybciej i skuteczniej niż poprzednio.

Rozbudowano również opcje. Pojawiła się możliwość obejrzenia powtórki ostatniego strzału i znane z amigowego Director's Cut malowanie plansz. Same **lokacje zostały podzielone na dwa rodzaje – otwarte i zamknięte (podziemne).** Ostatnią bardzo ważną modyfikacją było dodanie rozgrywek sieciowych. Gracze wreszcie zyskali możliwość toczenia bojów w Internecie. Po kablu zaś zmierzyć się mogło jednocześnie aż sześciu zawodników, a przy jednym kompie – nawet 18 (każdy wtedy kierował jednym robakiem)!



Wybuchowe beczki zawsze stanowiły element taktyki.

wwwarto zajrzeć



Strona nie jest co prawda aktualizowana, ale zawiera bardzo dużo przydatnych dodatków oraz informacji o dwuwymiarowych Robakach.

http://www.strategyplanet.com/worms/



Królewna Śnieżka i osiem krwiożerczych robali. Yeah!

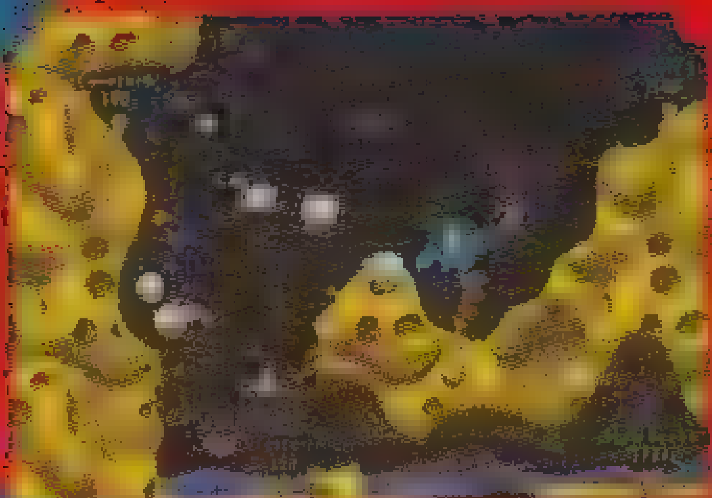
Na Worms 2 gracze musieli czekać dość długo, ale kolejne edycje wychodziły już z większą częstotliwością. Na pierwszy ogień, jeszcze w 1998 roku, poszła kompilacja pod nazwą The Full Wormage. Zawierała ona w sumie cztery tytuły: Worms United (na który składają się podstawowe Worms i Reinforcements), Worms 2 oraz... dostępne wcześniej na konsolach Worms Pinball (patrz: ramka).

Szczyt popularności serii nastąpił niedługo później – w 1999 roku do sklepów trafiło **Worms Armageddon, według większości fanów zdecydowanie najpełniejsza i najlepsza część cyklu.** Co ciekawe, na pierwszy rzut oka prawie nie różniła się ona od tego, co zaoferowano w Worms 2. To jednak tylko pozory, gdyż zmieniono tu praktycznie wszystkie elementy rozgrywki. Były to jednak szlify tak subtelne, że większość graczy nie wiedziała nawet, dlaczego gra jej się znacznie przyjemniej.

Pod względem grafiki modyfikacje były stosunkowo niewielkie – najważniejszą zmianą było udostępnienie rozdzielczości 1024 x 768, która nie dodawała więcej szczegółów, a tylko pozwalała na obserwowanie większej części planszy. Oczywiście nowe Wormsy nie mogłyby się po-

CIEKAWOSTKI

- Niedługo po premierze Worms 2 Team17 opublikowało na swojej stronie internetowej obrazek z gry, na którym widoczne było UFO – obok zaś pojawił się kod, który rzekomo miał je odblokowywać. Jeśli jednak ktoś będzie ci mówił, że latające spodki rzeczywiście znajdują się w grze, nie wierz mu – to był tylko primaaprilisowy żart.
- Worms Armageddon było zapowiadane początkowo jako „ostatnia część Wormsów, do jakich przywykliśmy", co wszyscy odbierali jako zapowiedź kolejnej, trójwymiarowej już gry. Jak się okazało – Team17 zmieniło koncepcję i World Party wciąż bazowało na tym samym silniku.



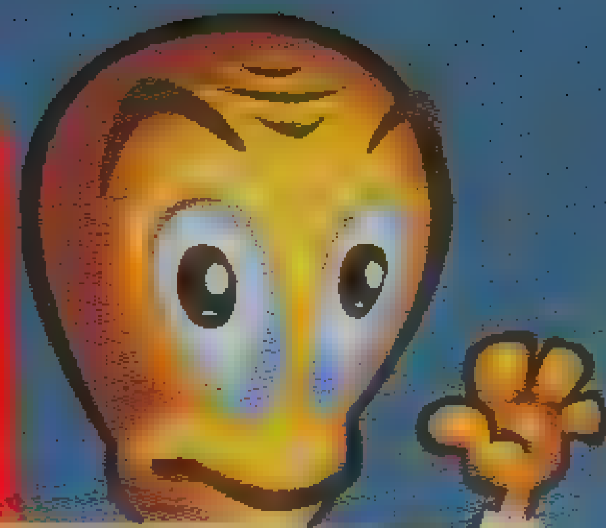


jawić bez dodatkowego arsenału. **Choć już w poprzedniej części wyobraźnia twórców wspięła się na Mount Everest, to w Armageddonie wyleciała w kosmos.** Tu poznaliśmy aqua sheep (owca mogła poruszać się pod wodą) i topór (zabierający zawsze połowę energii), ale najbardziej cieszyły inne gadżety: niewidzialność, podwójne obrażenia czy celownik laserowy.

Aby było jeszcze radośniej, dodano także nowe tryby zabawy. Jednym z nich był trening – niezwykle oryginalna opcja, która rzekomo powinna służyć początkującym, ale w praktyce z ukończeniem niektórych zadań mieli problemy nawet starzy wyjadacze. To jednak było nic przy misjach dla jednego gracza – szczerze mówiąc, nie znam nikogo, kto by je wszystkie przeszedł. Po jakimś czasie stawały się naprawdę piekielnie trudne. Nieco cieplej przyjąłem za to specjalne zadania – m.in. moje ulubione zbieranie superowcą pojawiających się na planszy skrzyń. Bardzo miłe ćwiczenie na zręczność i refleks.



Na tym oczywiście poprawki się nie skończyły – gdybym miał je tu wszystkie wymieniać, całą książeczkę już do ostatniej strony trzeba by poświęcić tylko Armageddonowi. **Warto jeszcze wspomnieć o dodaniu możliwości zabawy w Internecie za pomocą usługi WormNet.** Gracze początkowo przyjęli ją z dużym entuzjazmem, ale ochłódł on szybko po tym, jak się okazało, że połączenie się z serwerem jest prawie niemożliwe. Żaden patch tego problemu nie zlikwidował, więc wormaniacy musieli czekać na kolejną odsłonę sagi, by móc zmierzyć się w sieci.



CLICK TRICK!

Worms 2

Aby włączyć któreś z ułatwień, musisz na początku dwa razy wcisnąć klawisz [*], później wpisać kod, ponownie dwukrotnie wstukać [*] i potwierdzić klawiszem [**Backspace**].

godmode – robaki stają się niezniszczalne (uwaga – nie możesz wyłączyć tego kodu!)

redblood – robaki zaczynają krwawić

highjump – robaki skaczą dwa razy wyżej

supershopper – w okolicy pojawiają się cztery nowe skrzynki z niespodziankami

sheepheaven – wszystkie spadające z nieba dodatki będą broniami „owczymi"

Inny kod:

Jako nazwę drużyny wpisz **TEAM17MicroProse** (uważaj na wielkość liter!), a będziesz miał dostęp do wszystkich rodzajów broni.

I ostatni:

W edytorze terenu wpisz wielkimi literami: **OSSET**. Pozwoli ci to grać na planszach znanych z pierwszej części: plaży, pustyni, farmie, w lesie i w piekle!



To czekanie trwało niestety za długo. Gracze spodziewali się, że kolejna część serii przyniesie wreszcie większą odmianę, no i w końcu wprowadzi Wormsy w trzeci wymiar, który już na dobre zadomowił się w komputerach. Niestety, **dwa lata po premierze Armageddonu pojawiło się Worms World Party – gra wciąż bazująca na starym silniku Worms 2!** Zawód był spory...

Rozczarowanie graczy wzięło się jednak głównie z oczekiwań, a nie jakości samej gry. Ta to po prostu **dopracowana do absolutnej perfekcji wersja Worms 2.** Pojawiła się cała masa nowych misji, kilka broni (m.in. przepotężny i bardzo efektowny armageddon) oraz przede wszystkim możliwość swobodnej gry w sieci WormNet. Dla największych fanów dodano też ogrom możliwości edycyjnych – każdy mógł teraz zrobić sam sobie flagę czy nagrobek, który pojawia się na miejscu zabitego robaka. Cóż jednak z tego, skoro większość graczy oczekiwała czegoś naprawdę nowego, a nie odcinania kuponów od popularnej, choć nieco stojącej w miejscu serii.

Zanim jednak doszło do prawdziwej rewolucji, Team17 przygotowało dla graczy niespodziankę – wydane w 2002 roku **Worms Blast! Był to drugi po Worms Pinball tytuł, który z klasycznymi Robakami nie miał nic wspólnego poza marką** i elementami graficznymi. Blast! był tylko klonem popularnej zręcznościówki Bust-A-Move, polegającej na strącaniu kolorowych baniek. Wszystko fajnie, ale zniecierpliwienie oczekujących na rewolucję graczy po premierze tej minigierki zaczęło sięgać zenitu.

Na szczęście ekipa Team17 nie zapomniała o swoim najsłynniejszym cyklu, a prace nad Worms 3D powoli chyliły się ku końcowi. W 2003 roku wreszcie udało się – po wielkiej kampanii reklamowej wydana została... Ale o tym poczytasz już za chwilę. Spójrz na stronę po prawej...

Worms Pinball



Posiadacze konsol mogli czuć się pominięci przez Team17 – aż do Worms Armageddon ich maszynki były skrzętnie omijane. Na „pocieszenie" dostali za to Worms Pinball – zwykłego flipera z grafiką nawiązującą do słynnych Robali. Gra była przeciętna i żadnego sukcesu nie odniosła – a nawet nie zdecydowano się na wydanie jej w Stanach...

CIEKAWOSTKI

- W WWP pojawiła się Wormopedia – encyklopedia z całym mnóstwem ciekawostek, żartów i historyjek „od kuchni". Przejrzyj ją koniecznie, jeśli interesujesz się historią Wormsów.
- Radość dawaną przez Wormsy docenili czytelnicy popularnego brytyjskiego magazynu PC Gamer. W plebiscycie (z 2000 roku) na 50 najlepszych gier wszech czasów Worms 2 zajęło aż 25. miejsce!



Nowy, erm... inny wymiar

No i stało się. W 2003 roku gracze wreszcie dostali trójwymiarową wersję Robaków, na którą tak bardzo czekali. Sami się prosili...

Jeśli dziwisz się, czemu tak dużo miejsca poświęciłem dwuwymiarowym Wormsom, na ostatnie pozostawiając tylko dwie i pół strony, mogę się krótko wytłumaczyć: **Worms 3D i jego następcy zwyczajnie nie zasługują na tyle, co wcześniejsze robale.** Dlaczego?

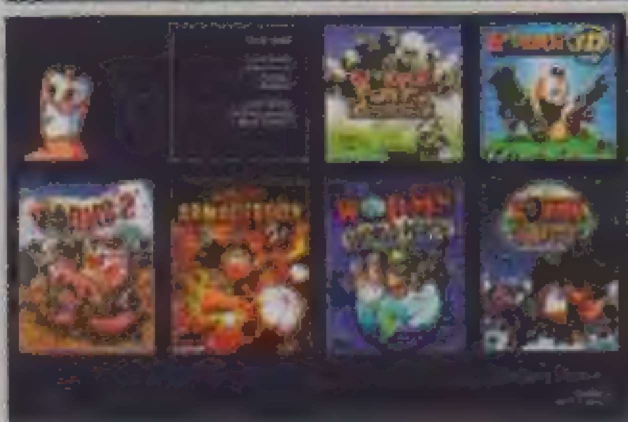
Team17 przy okazji swojego pierwszego trójwymiarowego tytułu pomyślało, że graczom w zupełności wystarczy radość dawana przez przestrzeń, więc nie ma potrzeby się jakoś szczególnie starać i zaskakiwać. Efekt był taki, że po początkowym zaciekawieniu wielu fanów szybko odłożyło Worms 3D na półkę i wróciło do Armageddonu. **Robaki przy przenosinach w trzeci wymiar zagubiły gdzieś część niewiarygodnej grywalności.** Wciąż były dowcipne i przyjemne, ale... to już nie było to samo.

Twórcy w W3D zrezygnowali z wielu lubianych broni (gdzie jest minigun?) i gadżetów, a sama **rozgrywka została „wzbogacona" o element, którego do tej pory w serii nie było. O chaos.** Praca kamery i sterowanie były na tyle nieintuicyjne,



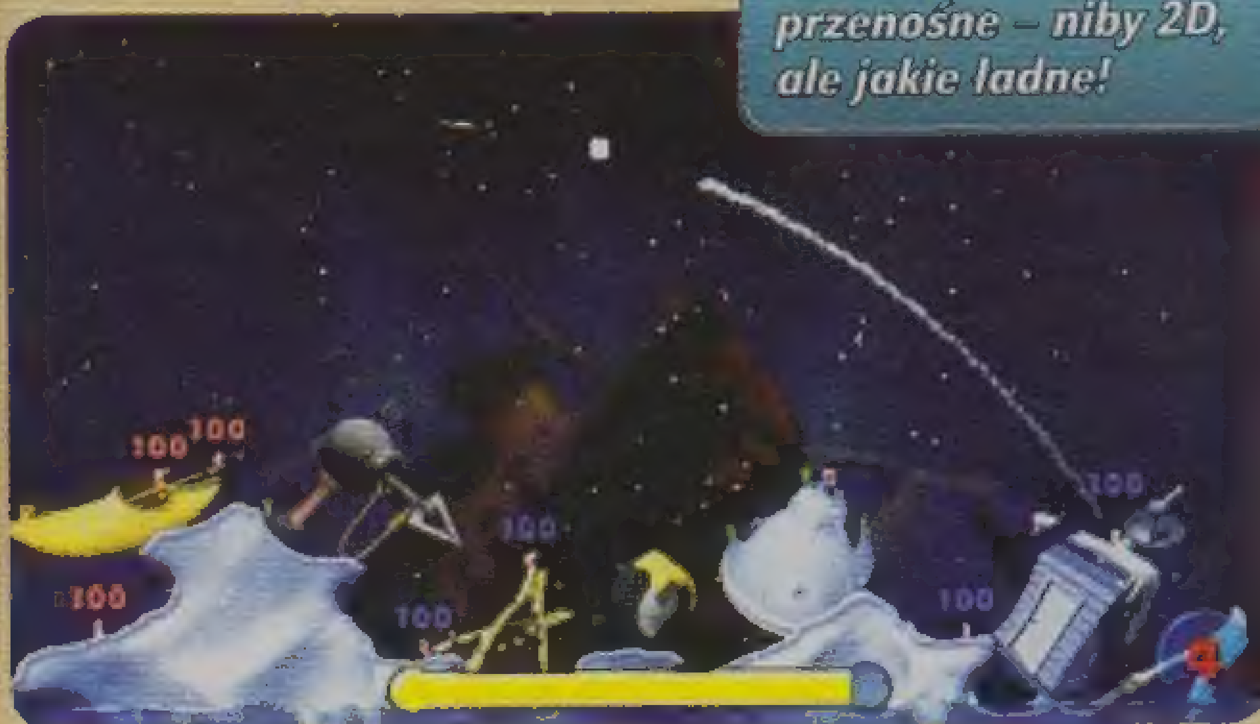
Kto nigdy nie chciał mieć domku na drzewie, ręce do góry!

wwwarto zajrzeć



Fanowskich stron dotyczących Wormsów nie ma wielu, ale nic w tym dziwnego – oficjalne są tak dobre i kompletne, że w zupełności wystarczają. Aby ściągać patche, przeczytać dodatkowe informacje, poznać tipsy i porady do wszystkich gier z cyklu, odwiedź koniecznie serwis...

http://worms.team17.com/



Wormsy na konsole przenośne – niby 2D, ale jakie ładne!

że nawet najwięksi entuzjaści musieli przyznać, że nad tymi elementami ktoś się nie nasiedział. Liczba broni i atrakcji była mniejsza niż w poprzednich odsłonach. To zaś, wydawało się, mogło oznaczać tylko jedno: masę dodatków, za które trzeba będzie płacić.

Okazało się, że ten scenariusz się jednak nie sprawdził. W swoim kolejnym tytule Team17 postarało się, by wprowadzić do gry rzeczywiście nowy element. **Worms Forts: Oblężenie rzucało gracza do antycznych lokacji, m.in. Egiptu, Grecji i na Daleki Wschód.** Główną zmianą była możliwość wznoszenia budynków: szpitala pozwalającego ożywiać robaki, laboratorium, w którym można było usprawnić działanie broni, oraz całego szeregu baszt i zamków. Do standardowego arsenału robaków dodano jeszcze potężne stacjonarne maszyny, jak np. wielkie kusze i katapulty, pozwalające nie tylko zabijać dżdżownice, ale i niszczyć ich budynki.

Wszystkie te nowości, wraz z dodatkowymi i całkiem pomysłowymi broniami, nie sprawiły jednak, że gracze rzucili się na Worms Forts: Oblężenie z jakąś szczególną radością, choć sam dodatek został przyjęty ciepło. Niestety **główne problemy z Worms 3D pozostały nietknięte**: wciąż praca kamery trochę przeszkadzała w zabawie, nie znaleziono także patentu na sterowanie.

Ostatnia odsłona miała już nieco słabszą kampanię promocyjną niż pierwsza trójwymiarowa część Robali. **Worms 4: Totalna Rozwałka nie zrobiła więc wielkiej furory.** Team17 zrezygnowało w niej z budynków, chwaląc się jednak tym razem możliwością tworzenia własnych broni. Była to jednak czynność mało przydatna, nierozbudowana – nie dawała zbyt wiele radości. Odbioru czwórki nie poprawiła również opcja przebierania

CIEKAWOSTKA

■ Zwyczajowo chłopaki z Team17 zażartowały sobie z graczy, twierdząc przed premierą Worms 3D, że ze względu na wojnę w Iraku musieli zmienić bronie z realistycznych na bardziej rysunkowe. To miało oznaczać koniec z bazooką czy granatami, zastąpić je miały wyrzutnie kiełbasek i jabłka. Przez pewien czas nawet można było zobaczyć zmienione logo, w którym zamiast granatu było uśmiechnięte jabłko w okularach.

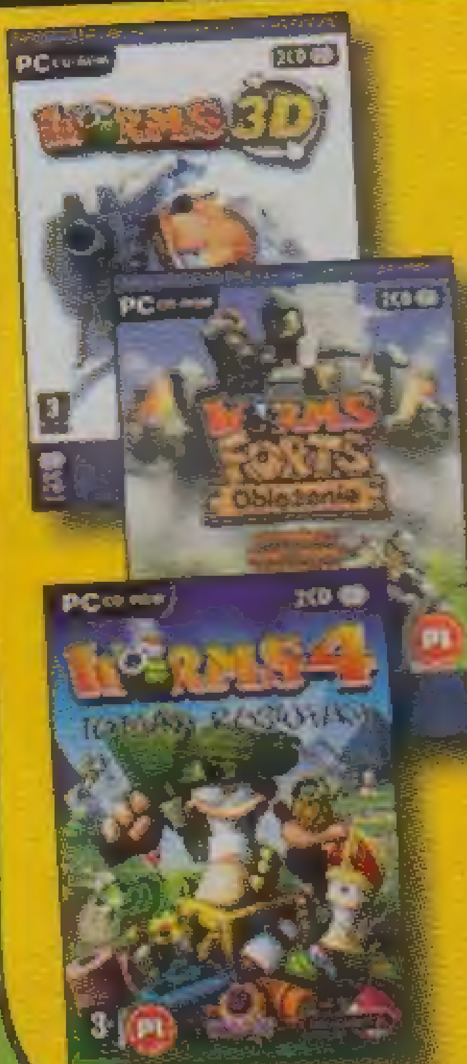
swoich robaków w różne stroje, która sprawiła jednak, że gra zyskała kolejne humorystyczne akcenty.


Co ma wybuchnąć, nie utonie.

I to już koniec – przynajmniej na razie – PeCetowych Robali. Ale czy nie ma żadnej nadziei na przyszłość? Otóż jest! Pojawiło się bowiem małe światełko w tunelu – jest nim **Worms Open Warfare – gra wydana tylko na konsole przenośne, Sony PSP i Nintendo DS.** Choć maszynki te bez żadnego problemu poradziłyby sobie z trójwymiarową grafiką, Team17 zdecydowało się na powrót do korzeni, oferując maksymalnie podrasowane 2D – z przezroczystościami, rozmyciami i bardzo dużą paletą kolorów.

Może to jest właśnie droga, którą podążą Wormsy? **Na pewno nie ma co ich jeszcze zakopywać w ziemi albo brać na ryby** – ta seria wciąż żyje i mam nadzieję, że niebawem ponownie uderzy ze zwielokrotnioną mocą. Nie mogę się doczekać – wszak nawet najsłabsze jej części należą do najdowcipniejszych gier na PC, a podczas zabawy z przyjaciółmi można spokojnie przymknąć oko na wszelkie niedoróbki... 

Chcę to mieć



Worms 3D
Pierwsza odsłona Robali, która została przeniesiona w pełen trójwymiar. Gra dostępna jest w polskiej wersji językowej w serii eXtra Klasyka neXt w cenie 19,99 zł.

Worms Forts: Oblężenie
W tej odsłonie została przedstawiona trochę inna koncepcja rozgrywki. Gra wydana w serii eXtra Klasyka neXt za 19,99 zł.

Worms 4: Totalna Rozwałka
Eskalacja konfliktu trwa w kolejnej odsłonie morderczych robali. Więcej map, sprzętu i możliwości. Worms 4: Totalna Rozwałka jest do nabycia w serii Fajna Cena za 39,90 zł

